ファミコン・ゲーム㊙攻略法シリーズ 1

ファミリー コンピュータ™

# 任天堂のゴルフ


㈱O&Kマネージメントサービス
鹿島 博





みんなビックリ!!
22アンダーに挑戦。

特典がいっぱい！
会員募集中!!
ファミコン
ファンクラブ
会員申し込み用紙付き

マイクロデザイン

ファミコンゲーム㊙攻略法

シリーズ1

みんなビックリ!! 22アンダーに挑戦

# 『任天堂のゴルフ』



「ファミリーコンピュータ」は任天堂の商標です。

ファミコンゲーム㊙攻略法

シリーズ1

みんなビックリ!! 22アンダーに挑戦

# 「任天堂のゴルフ」

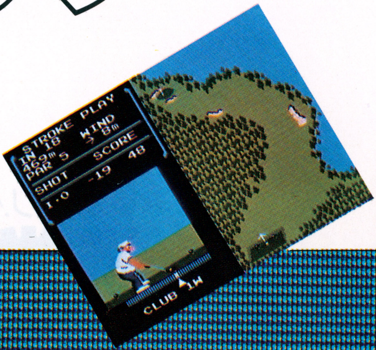
㈱オーアンドケイマネージメントサービス

鹿島　博



# みんなビックリ!!
# 22アンダーに挑戦



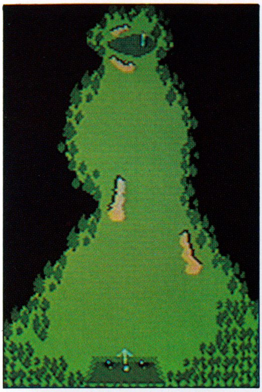





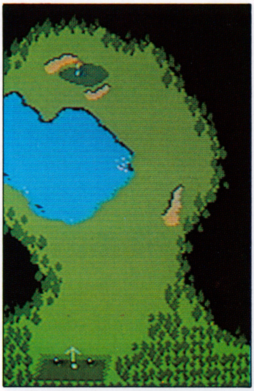




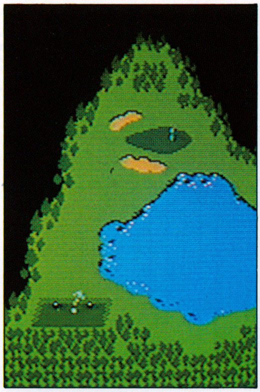
# ファミリー・カントリークラブ 全コース(OUT)



1番ホール　最短距離を狙うとバンカーが……



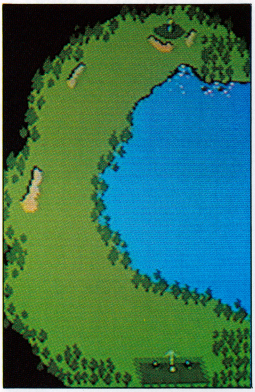
2番ホール　コースが曲がっていても、まっすぐ攻めよう。



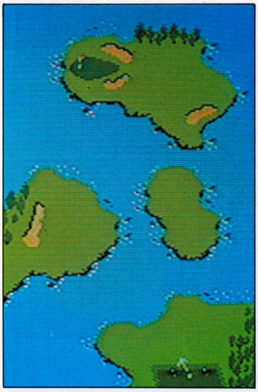
3番ホール　グリーン手前のバンカーがくせもの



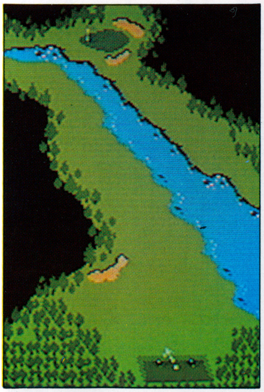
4番ホール　大きく曲がっているけど、フェアウェイは広め



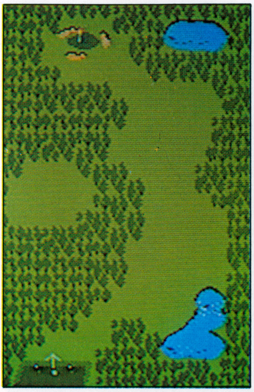
5番ホール　初めてのロングホール。堅くバーディーを狙おう。



6番ホール　飛び石ホールはウォーターハザードに気をつけて。



7番ホール　グリーンの手前には長〜い水路が……



8番ホール　イーグルを狙え！

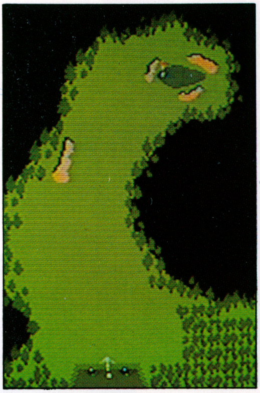


9番ホール　楽なショートホール。一挙にホールインワンでも!?

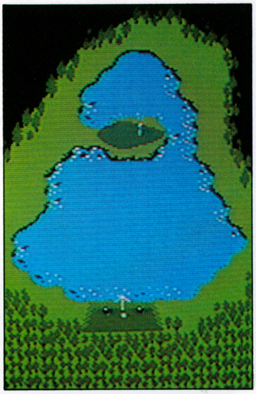
# （IN）







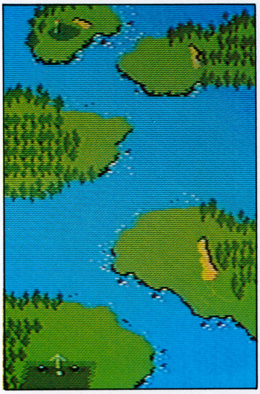
**10番ホール** 意外と攻めにくいミドルホール。その理由は……？



**11番ホール** 第1打でグリーンオンしないと……バシャッ。



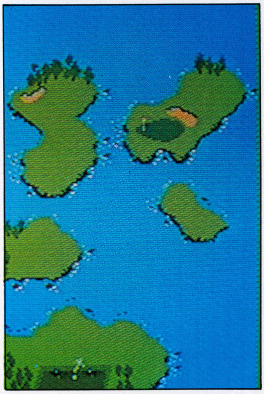
**12番ホール** 90度以上の大きなカーブ。攻め方が難しい。



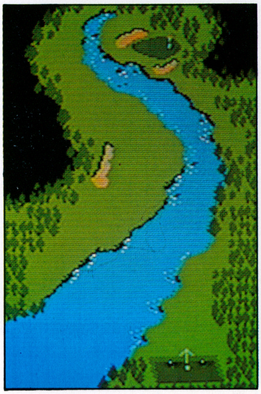
**13番ホール** 島から島へと渡り歩く、名物〝渡り鳥〞コース。



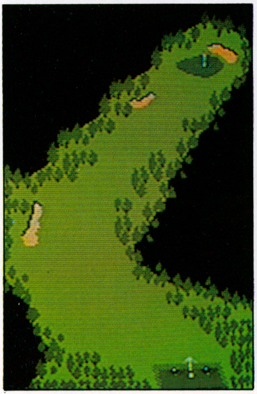
**14番ホール** バンカーに気をつければ、楽なホール。



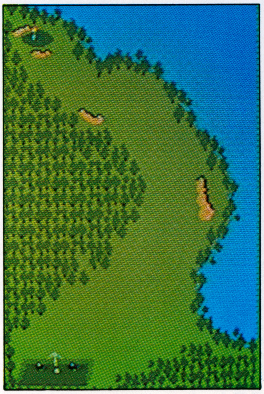
**15番ホール** ウォーターハザードに気をつけて。



**16番ホール** 水路は大きいけど、気にしない、気にしない。



**17番ホール** バンカーがＯＢになるのを防いでくれる!?



**18番ホール** 最終ホールだけに難しい。慎重に。

# ファミリーC.C.で使用するクラブ

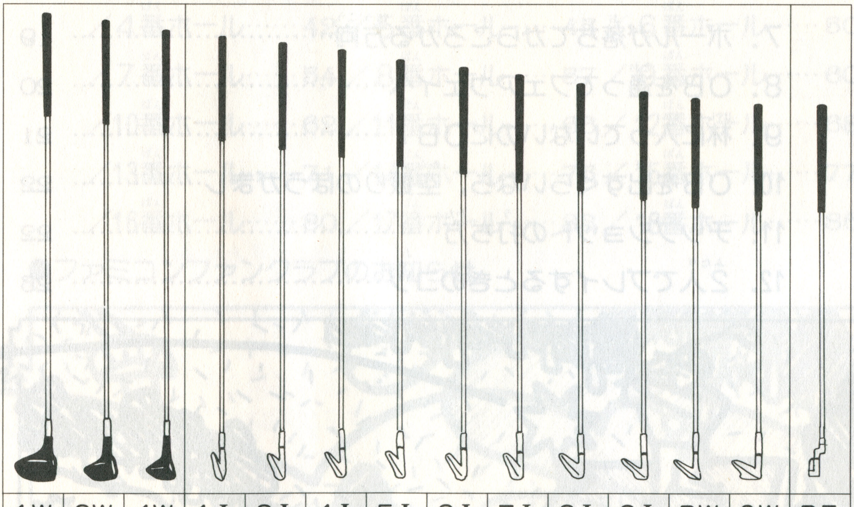
ファミリーC. C. では，使用できるクラブが14本あります。クラブには，大きく分けてウッドとアイアンがあります。

ウッドは１W(１番ウッド＝ドライバー)，３W，４W……と略記します。３Wと４Wは，主にフェアウェイから使われることが多いため，フェアウェイウッドと呼ばれます。

アイアンは１I(１番アイアン)，３I，４I……と略記します。PW（ピッチングウェッジ)とSW(サンドウェッジ)は，主にバンカーからの脱出用です。

クラブは，１W，３Iなどのほかにも，飛距離の大きいクラブ(図の左)は大きなクラブ，飛距離の小さいクラブ(図の右)は小さなクラブと呼ばれます。４I，５Iなどと，番手の大きなクラブを逆に小さなクラブと呼ぶことに注意してください。たとえば４Iと５Iでは，４Iのほうが大きなクラブと呼ばれます。

※ 表の中の数字は，フェアウェイからの飛距離を表わしたものです（単位：m)。



| 1W | 3W | 4W | 1I | 3I | 4I | 5I | 6I | 7I | 8I | 9I | PW | SW | PT |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ウッド | | | アイアン | | | | | | | | | | パター |
| 240 | 220 | 210 | 195 | 175 | 165 | 155 | 145 | 130 | 115 | 110 | 80 | 60 | 30 |

←クラブ→

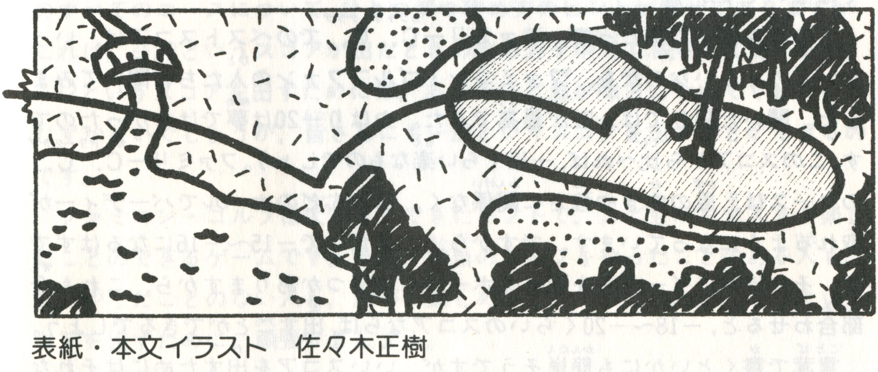
大きい(よく飛ぶ)　　同じ打力の場合　　小さい(よく飛ばない)

# もくじ





協力　任天堂株式会社



表紙・本文イラスト　佐々木正樹

# 第0章
# ファミコンゴルフファンの皆さんへ



　ファミリーＣ．Ｃ．でプレイを楽しんでいる皆さん　お元気ですか？　元気といっても体のことではなく，スコアのことです。－５くらいですか？　風邪ぎみだし，熱もちょっとあるようです。－10くらいですか？　鼻風邪ですね。

　ファミコン・ゴルフファンの人たちに聞いてみたところ，－５や－10くらいのスコアで満足している人がけっこういるようです。でも，これくらいで満足してはいけません。－15くらいはあまり苦労せずに出すことができるはずです。ファミリーＣ．Ｃ．では，強風が吹き荒れたりする場合もありますが，たとえ全部のホールで10m以上の向い風が吹いていようと，－15くらいのスコアなら出すことができます。風が味方になってくれれば，－20も夢ではありません。－15くらいのスコアを出すことができる人は，皆さんの周りにもいるのではないですか？

　この本を書くにあたって，ファミリーＣ．Ｃ．でのベストスコアは，いったいどのくらいなのかを，ファミコン・ゴルフファンの人たちに聞いてみました。聞いた限りでは－22が最高でした。やはり－20は夢ではなかったのです。このスコアから比べれば，－15くらい楽なものでしょう。ファミリーＣ．Ｃ．のコースは，風の向きや強さに関係なく，ほとんどのホールでバーディーが取れるようになっています。ですから，これだけで－15～－16になるはずです。そのほか，イーグルを取れるホールもいくつかありますから，これも全部合わせると，－18～－20くらいのスコアならば，出すことができるでしょう。

　言葉で書くといかにも簡単そうですが，いいスコアを出すためにはそれな

りの練習や知識や技術が必要です。知識は主にコースのくせや攻め方，技術はショットのタイミングの取り方などです。ここで勘違いしないでほしいのですが、ショットのタイミングでは，打とうと思った目盛りから１つずれてもダメなどというシビアなことをいっているのではありません。ねらった目盛りから，左右に１つずれるくらいのタイミングが取れれば充分です。これなら目盛り３つ分の余裕がありますから，あまりむずかしくないでしょう。このていどで，よいスコアが出せるようになりますから，安心してください。

それから，１人だけでプレイしていると，どうしてもコースの攻め方がいつも同じに固まってしまい，ほかにもっとよい攻め方があっても，なかなか気がつかないものです。こういう人は，少し知識，つまりほかの攻め方を探してみることが必要でしょう。たとえば１Ｗで打つと，危険な場所の近くにボールが行ってしまうホールなどがありますから，そういうホールでは，クラブを変えてわざと手前に打ったり，打つ方向を変えてみたりして，いろいろな攻め方を試してみましょう。

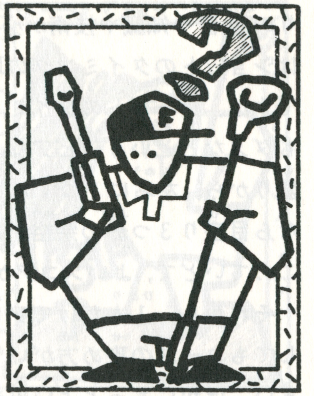



この本には，もっとよいスコアを出したい，もっとファミコンゴルフを楽しみたい，という人のために，いろいろなテクニックやコースの攻め方が載せてあります。すでに皆さんがやってみた攻め方もあるでしょうが，皆さんのスコアアップに少しでも貢献できれば幸いです。なお，ファミリーＣ．Ｃ．のすべてのコースについて，ひとつずつ攻め方のヒントが載せてありますが，これは，−22というスコアが出たときの攻め方を中心に説明してあります。−22というスコアを出すためには，あるていど風が味方についてくれないとむずかしいでしょうが，皆さんにも−22というスコアを出すことができるのです。

ファミコン・ゴルフは大変よくできたソフトで，こどもから大人まで楽しむことのできるゲームです。また，本当のゴルフをやったことのある人も，またやったことのない人も，対等に楽しめます。それでは，少しでもよいスコアを出すために，頑張りましょう。

# 第1章

# ファミリーC.C.テクニック



## 1。トップの位置，インパクトの位置を決めるタイミング

思いどおりにボールが飛ばない，すぐOBになる，池に向かってまっしぐら，などはすべて，トップの位置とインパクトの位置がうまく調節できていないからです。この2つがうまく合えば，ボールは思いどおりのフェアウェイやグリーンに向かって飛んでいきます。とはいってもあたり前のことですから，うまくいかない人は，どうしてうまくいかないのか考えてみましょう。

本当のゴルフでは，グリップやスタンスが悪い，右肩が突っ込む……など，考えなくてはならないことが山ほどあります。ところがファミリーC．C．でのゴルフは，右手の親指でAボタンを押すことだけ考えればよいのです。ですから，うまくいかないわけがありません。

うまく打つことができない人は，打力メーターの三角マーク（▲）を穴のあくほど見つめながら，望みの位置に来てからAボタンを押そうとしているのではありませんか？　ところが▲は，かなりのスピードで左右に動きますから，目で追いながらAボタンを押すのは大変なことです。個人差もありますが，目で見てから「今だ!!」と思ってAボタンを押すまでには，あるていどの時間がかかってしまいます。したがってAボタンを押したときには，▲は2～3目盛り先に動いてしまい，飛んではいけない方向へとボールが行ってしまいます。ですから，この目盛りで打とうと決めたなら，その目盛りの何目盛りか手前で，Aボタンを押すようにしてみましょう。何目盛り手前に

するのかは，人によって違いますから、いろいろ試して自分のタイミングを見つけてください。少し手前で押すような気持でAボタンを押すと，不思議とうまくいくものです。

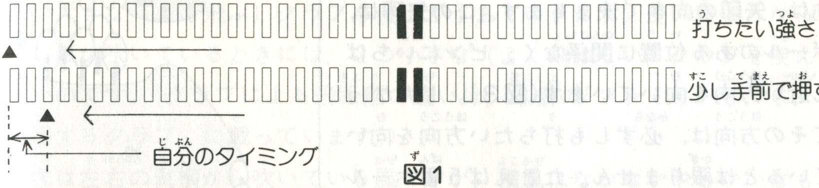



図1

これがうまくいくようになったら，次はトップの位置が最高で，まっすぐなショットの練習をしてみましょう。1Wで打つとスーパーショットになります。このショットは，Aボタンを同じタイミングで3回押すことになります。ボタンを押すとき，心の中で「1，2，3」でも「チャー，シュー，メーン」でも何でもいいですから，タイミングを取ってみてください。ファミリーC．C．でのゴルフの場合，この3回のタイミングは1種類しかありませんから，この練習をしているとだんだんとそのタイミングがわかってきます。もっと練習するとそのうち指がタイミングを覚えてしまうのですが，打ちたいと思った目盛りの，どちらか1つにずれるくらいになれば充分です。このくらいまでわかってきたら，そのタイミングを元にして，ちょっと早めにずらしたり，遅めにずらしてみましょう。フックやスライスも，かなり思いどおりにかけることができるようになれるでしょう。

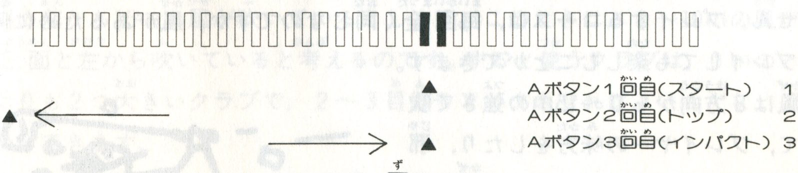



図2

あるていど思いどおりのボールを打てるようになればしめたもので，バーディーも楽に取れるようになり，ますますプレイが楽しくなります。以上のように，早く自分のタイミングを見つけることが上達の早道です。



## 2。第1打の矢印に注意

ショットしたときにボールが飛んで行く方向は，矢印の向きで決まります。この矢印は，ボールのある位置に関係なく，ピンにいちばん近い方向を向いています(図3)。したがってその方向は，必ずしも打ちたい方向を向いているとは限りません。たとえば5番ホールは，まっすぐ池の方向を向いています(図3)から，左に向きを変えて打ちます。向きを変えるのを忘れると，ＯＢ間違いなしです。

このような矢印の向きのために起こるＯＢは，打つ前にちょっと気をつければ済む問題です。常に冷静に，1打1打を大切にして，ゲームを進めていきましょう。

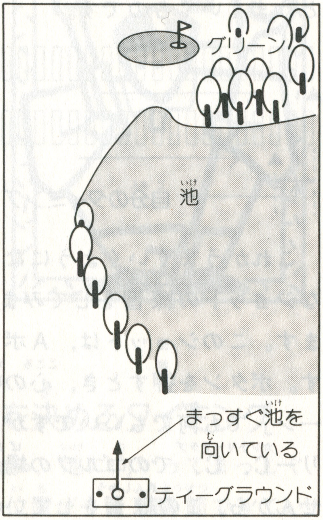
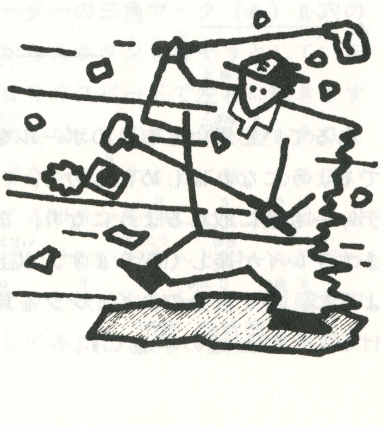


図3

## 3。風に応じてクラブを選ぶ

ファミリーC．C．には，ＯＵＴ，ＩＮ9ホールずつの18ホールしかありません。プレイするコースは，毎回全く同じなのですが，風があるために何度プレイしても楽しむことができます。

風は8方向から0～15mの強さで吹いて，プレイヤーの味方をしたり，邪魔をしたりします。でも，この風があるので，ファミリーC．C．でのプレイがとてもおもしろくなっているのです。風を読んでクラブを替えたり，フックやスライスをかけたりしましょう。コースによっては，打つ方向を変えた方がいいこともあります。



しかし，このすべてについて説明するのはとても無理なことですから簡単な目安を説明することにします。

たとえば，真正面から15mの風が吹いているときは，風が０mのときより，２つ大きな（よく飛ぶ）クラブを使うとうまくいきます。逆に真後ろから15mの風が吹いているときには，２つ小さな（よく飛ばない）クラブを使えばよいのです。（クラブによる飛距離の違いは，本書の「ファミリーC．C．で使用するクラブ」に載っています。）

次は左右の真横から吹いている風ですが，横風はなかなかやっかいなものです。特に８～15mの風が吹いているときは，風に流されないよう，スライスやフックをかなりかけなければなりません。ということは，風が０mのときより，１つ大きなクラブを使った方がよさそうです。１～７mの風のときは，クラブは変えずにフックとスライスだけの調整にしましょう。次のショットで，１つ大きなクラブを使えばよいのです。

最後は斜めの風ですが，斜めの風はいちばん難しいといえます。フックやスライスをちょっとかけそこなうと，ボールはとんでもない方向へ行ってしまいますし，クラブの選び方も慎重にしなければなりません。

斜めの風が吹いているときには，次のように考えましょう。斜めという中途半端な感じでわかりにくくなっているのですから，斜めを縦方向と横方向に分けて考えるのです（図４）。その目安は，風の強さを表す数字の$\frac{1}{2}$から$\frac{1}{3}$ていどの風が，両方向から同時に吹いているということです。たとえば，左斜め前から15mの風が吹いているとします。このときは，８～10mの風が真正面と左から吹いていると考えるのです。すると使うクラブは，０mのときよりも２つ大きいクラブで，２～３目盛りフックさせればよいんだな，とわかってきます。

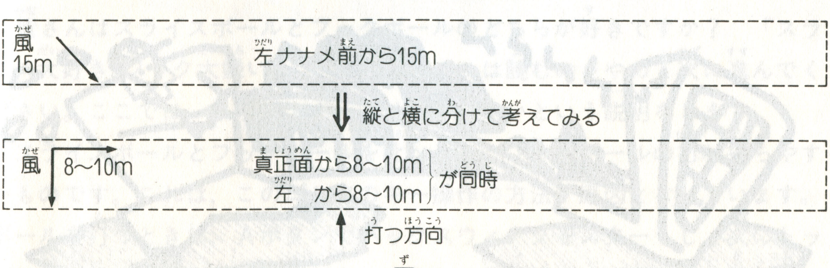



図４

この説明は，大変おおざっぱなものですが，これが斜めの風が吹いているときの目安です。ただし実際にボールを打つときは，バンカーやＯＢを避けることも考えに入れなくてはなりませんから，このとおりに打てば，必ずうまくいくとは限りません。

最後に，風が０ｍ，トップの位置は最高にして，３Ｉで打つショットが，風が吹いているとどのように変わってくるのかを，簡単な表にしてみました。この表を見ながら，うまく打つことができるように練習してみましょう。

| 風 | 15m ↓ | 15m ↑ | 15m ← | 7m → | 15m ↘ |
|---|---|---|---|---|---|
| 打ち方 | 4Wでまっすぐ | 5Iでまっすぐ | 1Iで多めにスライス | 3Iでちょっとフック | 4Wでちょっとフック |

表1

## 4。スライスやフックをかけるときは，少し大きなクラブで

まっすぐ打つときと，スライスやフックをかけるときでは，同じクラブを使って打っても飛距離が違ってきます。ファミリーC．C．のゴルフでは，本当のゴルフのようにどの方向でも好きなように打つことはできません。打つ方向は，図５のように22.5°きざみで16方向と決まっています。ですから矢印がピンに向かってまっすぐ向いているとは限りません。

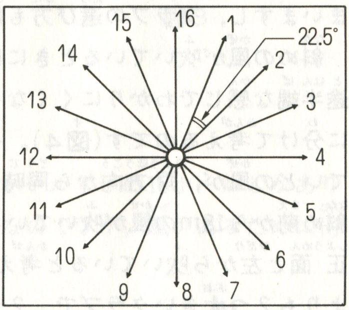


図５



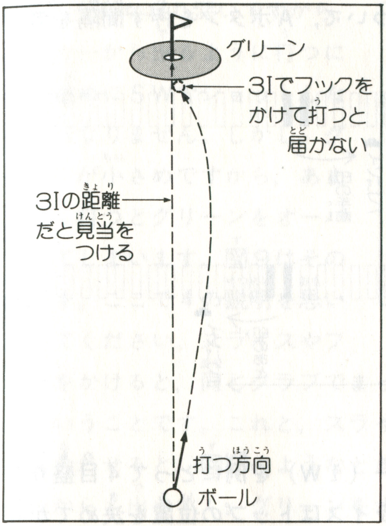



図6

そのような場合には，スライスやフックを打たなければなりませんが，クラブはどのように選んでいますか？　風の向きや強さとの関係もありますが，風がないとして考えてみてください。まず，ボールからピンまでの距離の見当をつけてからクラブを選び，そのクラブでフックやスライスをかけて打ってはいませんか？　そのようにすると，ボールはねらった位置よりも少し手前までしか飛ばなかったはずです。これは，フックやスライスをかけると，まっすぐ打ったときよりも飛距離が短くなることが原因です。

フックやスライスをかけて打つときは，距離を考えて見当をつけたクラブより，1つ大きなクラブで打ってみてください。また，フックやスライスを強くかけて打つときは，1つ大きなクラブでも届かないことがありますから，2つ大きなクラブで打ってもよいでしょう。もちろん，狙う場所のすぐ向こうがOBになっているときなどは，クラブは変えないで打つ方が安全です。OBになってしまうよりは，ショートしてその次で頑張った方がよいでしょう。

# 5。スライスよりフックの方が打ちやすい

皆さんはスライスボールとフックボールのどちらが好きですか？　「スライス大好き。フック大嫌い」という人は，ここは読むのをやめて次に進んでください。ここでは，スライスボールは打ちにくいという説明をします。

スライスボールとフックボールを比べると，フックボールの方が打ちやすいものです。これは，このゴルフのキー操作の方法が原因となっています。ボールを打つときは，Aボタンでバックスウィングをスタートし，次にトップの位置でまたAボタンを押します。そして最後にインパクトの位置を決め

るのですが，スライス，フックの両方について，Aボタンを押す間隔を考えてみましょう。

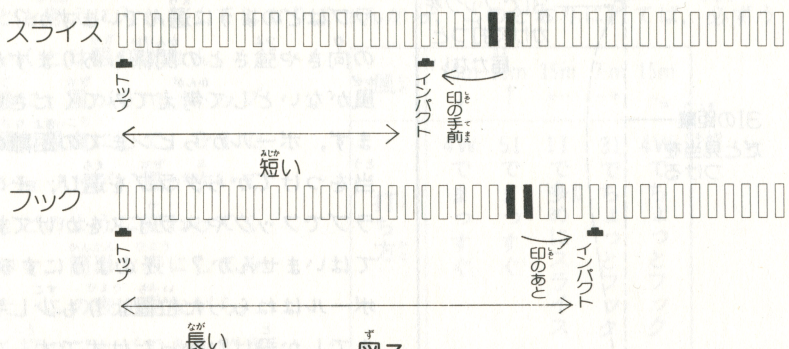



図7

図7を見てください。これはドライバー（1W）を例にとって4目盛りスライスとフックをかけた場合ですが，スライスはトップの位置を決めてからインパクトの位置を決めるまでの時間が短かく，フックは長いことがわかります。これは，位置を決める▲がスライス側からフック側へ向かって動くために起こることです。どちらの場合もその時間はわずかなものですが，少しでも長い方が余裕を持ってタイミングをとることができるのです。

それからもうひとつ，まっすぐなボールを打つための印があることも，フックボールがやさしい理由です。▲を目で追いながら，印の手前でAボタンを押すのと，印を過ぎてからAボタンを押すのでは，過ぎてから押す方がずっと楽なものです。

ですから，フック，スライスのどちらでもおなじような条件のときは，フックボールを打つようにした方が，楽に打てますし，ミスも少なくなります。たとえば図8のような場合はフックボールを使いましょう。

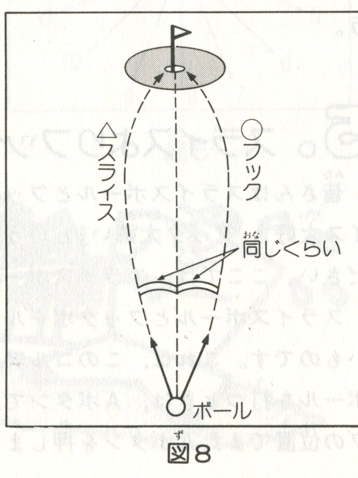



図8

またこの打ち方は，バンカーからのよせにも応用できます。5番ホールや18番ホールなどで，グリーン手前のバンカーに落としてしまった場合です。これらの

バンカーはかなり深いですから，バンカーから出るように打つには，強めにSWでショットしなければなりません。しかし，グリーンが小さめですから，あまり強く打つとグリーンをオーバーしてしまいます。図９はその例です。ここで４の説明を思い出してください。スライスやフックをかけると，同じクラブでまっすぐ打ったときよりも，遠くに飛ばなくなるということです。これと，スライスよりフックが打ちやすいということを考え合わせると，図10のようなときは，たくさん曲げるフックの方が，バンカーからも出やすく，グリーンをオーバーしにくいので，確実にグリーンをとらえることができるということになります。

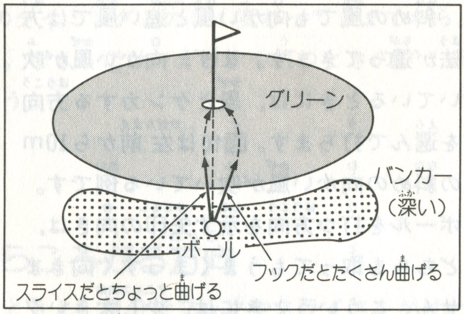



図９

ただし，この方法だと直接カップに入る確率は低くなりますから，直接カップに入れたい人は，素直にスライスで打ってください。フックは安全確実にグリーンに乗せたいときのものです。ゴルフでは，時には危険を覚悟して，時には堅実に攻めなければなりません。特に２人でプレイしているときには，相手プレイヤーとのかけ引きがありますので自分のスコア，相手のスコア，残りのホール数を考えて，場合に応じて攻め方を変えてください。



## 6。向かい風とはケンカして，追い風は利用する（斜めの風）

斜めの風が吹いているときに，皆さんはどのように打っているのでしょうか？ 斜めの風はやっかいなものですね。ここではそういうとき，どうすればよいかを説明しましょう。

斜めの風でも向かい風と追い風では方法が違ってきます。まず，向かい風が吹いているときには，風とケンカする方向を選んで打ちます。図10は左前から10mの斜めの向かい風が吹いている例です。ボールを打つ方向を示す矢印の向きは，どちらを取ってもうまくまっすぐ向きません。こういうときには，少し大きいクラブを使って，風とケンカする向きに打ちましょう。そのとき，スライスのかけ方をちょっと少なめにして，足りない分は風に曲げてもらうようにすると，うまくいきます。逆に右からフックボールを打とうとすると，フックのかけ具合がとても難しくなってしまいます。かけ足りなければ風に流されて右へ右へと行ってしまい，かけ過ぎると最後にグーッと左に切れ込んで，ショートしやすくなってしまいます。

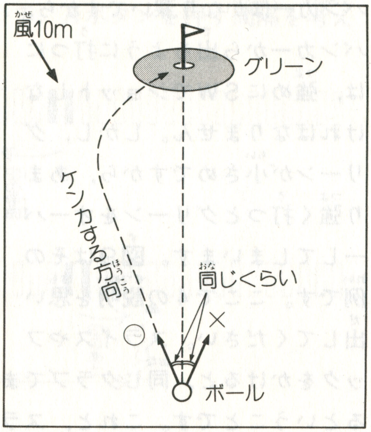



図10

次は斜めの追い風が吹いているときですが，今度は風を利用する向きに打ちます。図11は，左後ろから10mの風が吹いている場合ですが，こういうときには，右からのフックボールではなく，左からスライスボールで攻めるとうまくいきます。右からフックボールを打つとすると，フックがなかなかかかりにくく，ちょっとミスすると風に流されてとんでもないところに行ってしまいます。左からスライスボールで攻めれば，スライスのかけ具合も少なくてすみますから，楽に打つことができます。

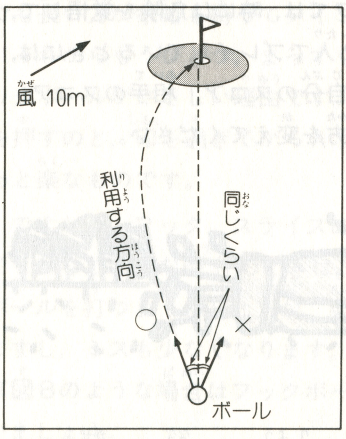



図11

2つの場合を説明しましたが，どちらもフックやスライスのかけ具合が少なくてすむ方向に打った方が，打ちやすく，その分ミスも少なくなるということです。フックやスライスをたくさんかけようとすると，Aボタンを押す

タイミングは，まっすぐ打つときのタイミングと大きく変わってきますから，打ちにくくミスも出やすいのです。できるだけ，まっすぐ打つときのタイミングに近く打った方がよいでしょう。

## 7。ボールが落ちてからころがる方向

まっすぐ打って横風に流されたときと，自分でフックやスライスをかけたときのボールは，どちらも同じように曲がりますが，落ちてからころがる方向は違います。アイアンで打った場合は，ほとんどころがりませんが，ウッドの場合は大きなクラブほどよくころがりますので，知っていれば便利です。

図12はその違いを表したものです。左側は打った方向がまっすぐで風に流されてボールが曲がった場合ですが，ボールは落ちてからまっすぐころがります。右側は自分でフックをかけて曲げた場合です。ボールが落ちてから，フックをかけて曲げた方向に，そのままころがっていきます。

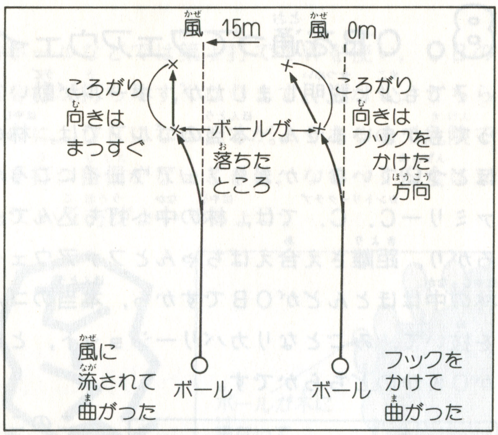
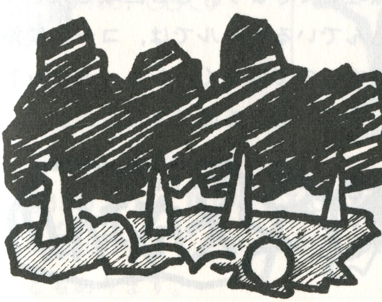



図12

この2つの違いはわずかなものかもしれません。しかし，だんだんスコアがよくなってくると，もっとよくしようとOBすれすれを狙って打つようになってきますから，この違いを計算に入れておかないとひどい目にあいます。1Wのショットのときは，特に注意しなければなりません。慣れてくると，この違いを利用できるようになります。



たとえば図13のような場合は，ボールは風に流されてOB区域に落ちますが，ころがる向きに助けられ，フェアウェイに出ていきます。これは大変にむずかしく，ほとんどは偶然うまくいったということが多いようです。興味のある人は，試してみてください。

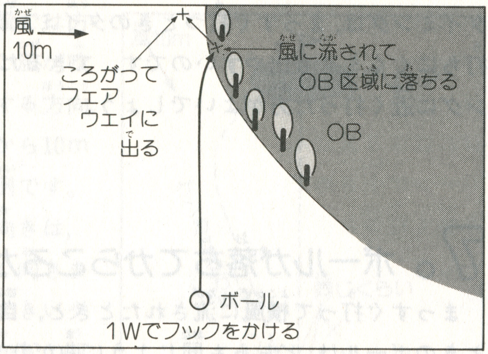


図13

## 8。OBを通ってフェアウェイへ

7でも少し説明しましたが，ボールが動いている間はいくらOBの中を通ってもかまいません。本当のゴルフでは，林の中へ打ち込んだりすれば，よほどついていないかぎりフェアウェイにころがり出てきたりしませんが，ファミリーC．C．では，林の中へ打ち込んでもフェアウェイと同じようにころがり，距離さえ合えばちゃんとファアウェイに出できます。その代わり，林の中はほとんどがOBですから，本当のゴルフのように林の中から木の間を抜いて，みごとなリカバリーショット，というわけにはいきません。OBかOKかのどちらかです。

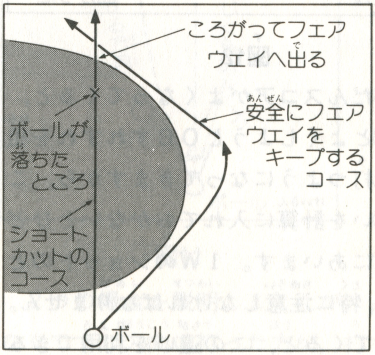


図14

このことを利用すると，1Wのようによくころがるクラブのときは，あるていどの無理ができます。OB区域を大きく回り込んでいるホールでは，コースに沿って攻めるのではなく，ショートカットして，OBを抜けるのです。



とにかく，ボールが止まったところがフェアウェイであればよいのですから，こういう攻め方もできるのです。

また，このような攻め方をするときは，７で説明したようなころがりの向きも考えに入れて，打つようにしましょう。

## 9。林に入っていないのにＯＢ！

ファミリーＣ．Ｃ．では，林はほとんどがＯＢですが，ごく一部林の中でもＯＢにならない場合があります。また逆に，林のすぐそばで木にひっかかっていないのにＯＢになる場合があります。このことは，取扱説明書Ｐ．７にもちゃんと書いてありますが，何回もやっているうちに，どの辺がその問題の場所がわかってきます。

たとえば，４番ホールや18番ホールなどでは第１打で１Ｗを使い，ＯＢの林すれすれを狙っていくと，第２打が打ちやすくなります。しかし，どちらもボールが木と重なっていないのに，ＯＢになることがよくあるので危険です。ですから，正確なショットを打つ自信がないときは，なるべく安全にフェアウェイの中央を狙って打っていく方がよいでしょう。

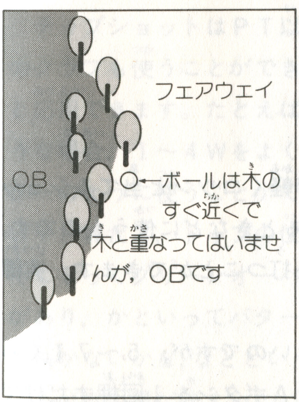



図15



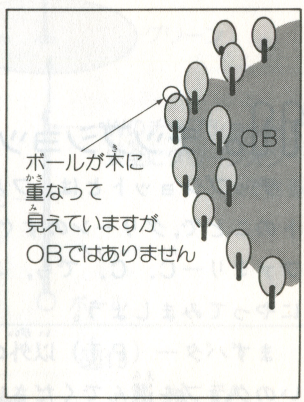




図16

図15のように，見たところＯＫのようなのにＯＢになる場合もありますが，逆に図16のように，ボールが木に重なっているように見えるのに，セーフのこともあります。

## 10。OBを出すくらいなら，空振りのほうがまし



自分の打つ番がまわってきたとき，ボールを打つ方向を示す矢印を変えずに，そのまま打てばよいわけではない，ということはすでに説明したとおりです。たとえば，4，5番ホールや18番ホールなどがそうですね。これらのホールで，Aボタンを押してバックスウィングをスタートした後，矢印の向きを直し忘れていることに気が付いたとしましょう。こんなとき皆さんはどうしますか？ そのまま打ってしまうのではありませんか？

こういうときは，Aボタンを押さないように踏ん張ってください。そうすると空振りとなり，1打加算され，打ち直すときは第2打になりますが，それでよいのです。もしそのまま打ってしまえば，まずOBですから2打加わって，打ち直すときは第3打になってしまいます。OBになるよりは，空振りにしてしまった方がよいのです。

## 11。チップショットの打ち方

チップショットとは，フルスウィングしないで軽くコツンと当てるショットのことで，グリーンのすぐ近くからピンに寄せるときなどに使うものです。ファミリーC．C．でも，このチップショットを打つことができます。実際にやってみましょう。

まずパター（PT）以外のクラブなら何でもよいのですが，5～7Iくらいのクラブを選んでください。準備ができたら，Aボタンを1回押すだけで

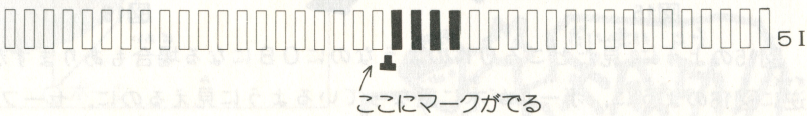



図17

あとは何もせずに見ていてください。

▲は１度左端まで動いてから，右端まで動くのですが，そのとき図17のように▲が出ます。▲はトップの位置を示すマークで，Ａボタンを押さなくても，最も弱いショットが打てる位置に出てきます。チップショットには，これを利用します。

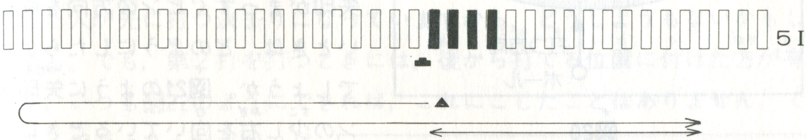


図18

では今度は，１回Ａボタンを押して▲が出た後，▲が右端へ行きつくまでの間に，もう１回Ａボタンを押してみてください(図18)。この２回目に押したＡボタンで，インパクトの位置が決まりますから，ボールはちょっとだけ飛びます。これがチップショットです。以上のように，チップショットではＡボタンを全部で２回しか押しません。ちょっと変わった打ちかたでしょう。

チップショットはＰＴ以外ならばどのクラブも使うことができ，いろいろと応用できます。たとえば，図19のような場合，１～４Ｗをよくころがるパターのように使うことができます。ＳＷやＰＷだと，トップの位置を合わせそこなってグリーンオーバーする危険があり，かといってパターではちょっと届かないかな，などというときには，ころがる距離が決まったパターとして使えば安全です。本当のゴルフでは，ウッドを使ったチップショットなど考えられませんが，ファミリーＣ．Ｃ．では，ちゃんと使いみちがあるのです。

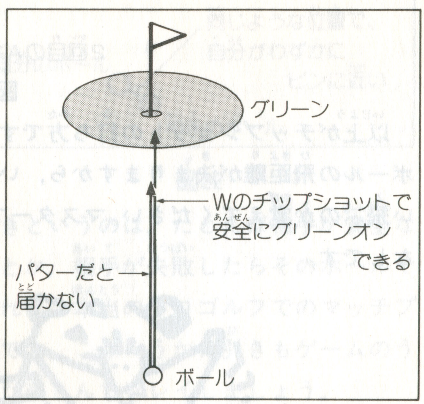
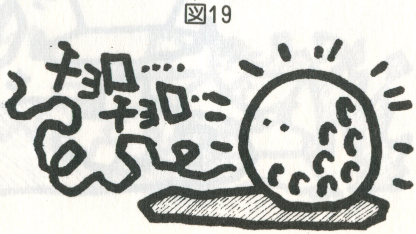


図19



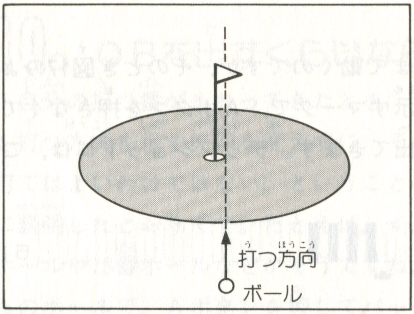



図20

チップショットが最も役に立つのは，図20のような場合です。グリーンの外からパターを使うと，矢印がまっすぐピンの方向を向いていると，直 接カップに入れることができます。矢印がまっすぐピンの方向を向かないときは，どのようにしたらよいのでしょうか。図21のように矢印がピンの少し右を向いているときには，チップショットでフックをかけることによって，直 接カップを狙えます。このときは，図21のように打ってみてください。こうすると，わずかにフックのかかったチップショットになりますから，うまくクラブを選べば直 接カップに入れることができます。

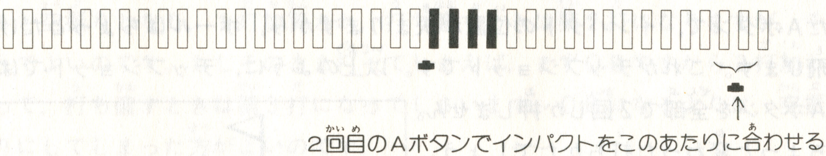



図21

以上がチップショットの打ち方です。チップショットではクラブによってボールの飛距離が決まりますから，いろいろ試して，どのクラブでどのくらい飛ぶのか覚えてください。マスターできれば強 力な武器になること間違いなしです。



## 12。2人でプレイするときのコツ

2人でプレイするときには，2人の打ったボールがほとんど同じ場所にあるとき，後から打つ人は，先に打った人のショットを参考にできるので大変有利です。第1打だけは前のホールで勝った人，または前のホールでオーナーだった人が先に打つ決まりになっていますから，どうしようもないかもしれません。でも，第2打を打つときには，後から打てる位置に付けた方が有利です。いつも図22のようにできれば，これにこしたことはありません。ですから，相手よりもわずかにピンに近付いた位置を狙って打つようにしましょう。

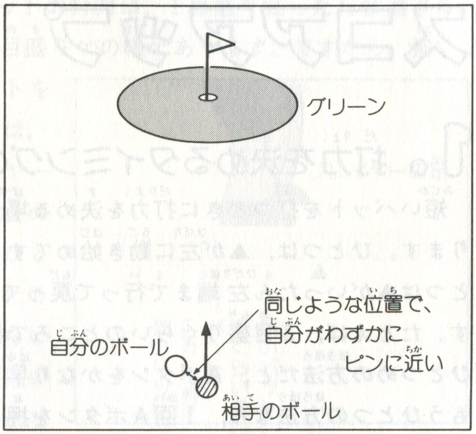
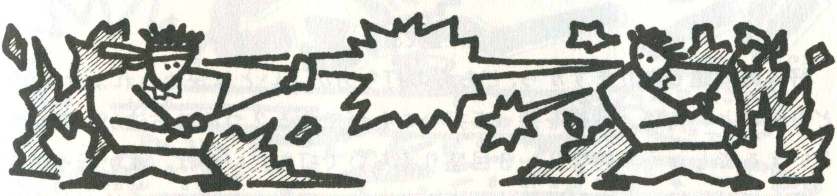


図22

また，それができそうもないときや自信がないときは，相手とは別の攻め方をするのもよいでしょう。ホールによっては，攻め方が2通り以上ありますから，特にそのようなホールでは相手と違う攻め方をすれば，参考にされることもなくなります。

2人でプレイする場合には，相手とのかけ引きも大切です。かけ引きというのは，たとえば相手が安全な攻め方をしたら，自分は厳しく攻めるとか，相手が失敗したらそのホールでは自分は安全に攻める，などです。これは，本当のプロゴルフでのマッチプレイなどでも，当たり前のテクニックです。こういうかけ引きもゲームのうちですから，皆さんもよく考えて，また楽しんでプレイしましょう。



# 第2章

# パターをうまく使ってスコアアップ



## 1。打力を決めるタイミングの取り方

短いパットを打つときに打力を決める場合，タイミングの取り方は2つあります。ひとつは，▲が左に動き始めてすぐにAボタンを押す方法。もうひとつは▲がいったん左端まで行って戻って来たときにAボタンを押す方法です。たとえば，3目盛りくらいのところで打ちたい場合を考えると（図23），ひとつめの方法だと，Aボタンをかなり早く2回押さなければなりません。もうひとつの方法なら，1回Aボタンを押してからもう1回Aボタンを押すまでに，かなりの余裕があります。

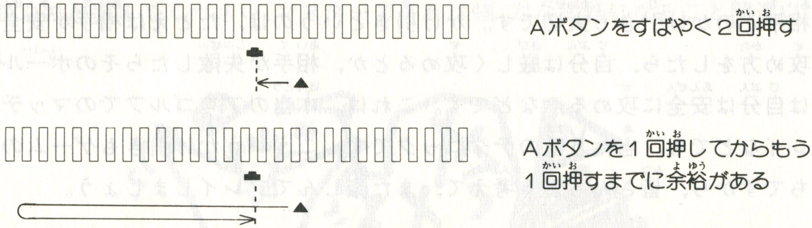



図23

好みの問題もありますから，どちらの打ち方がよいとは決められませんが，どちらかといえば，余裕を持って打つことができる2つめの方法が，安全だといえるでしょう。特に2～3目盛りくらいで打ちたい時は，▲が行って戻ってきてから打った方が間違いありません。すばやく2回押す方法だと，少

しでも押すのが遅れると，ボールはカップの真上を通り過ぎ，あげくの果てにグリーンの外まで行ってしまうことになりかねません。いろいろと試してみて，自分に合った方法でパットしましょう。

## 2。打力の目安(グリーン上)

パットで苦労している人は，わりと多いのではないでしょうか？　そういう人は，考え過ぎといえます。パットの打力は，1目盛り狂ったら強過ぎる，弱過ぎるというわけではなく，何目盛りかの幅があります。ですから，強い，普通，弱いの3通りくらいのパットを考えるようにしましょう。それには，打力メーターの上に見えるプレイヤーの足が，いい目標になります。都合のいいことに，プレイヤーの足のかかとの線が，ちょうど打力の真ん中あたりになっていますから，ここを中くらいのパットとします。これより左が強いパット，右が弱いパットです。これなら，どれも目盛りに余裕がありますから，好みの打力で打つことは，むずかしいことではないでしょう。

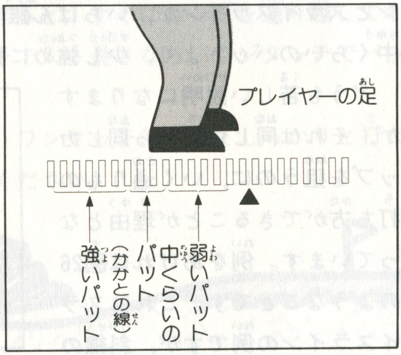
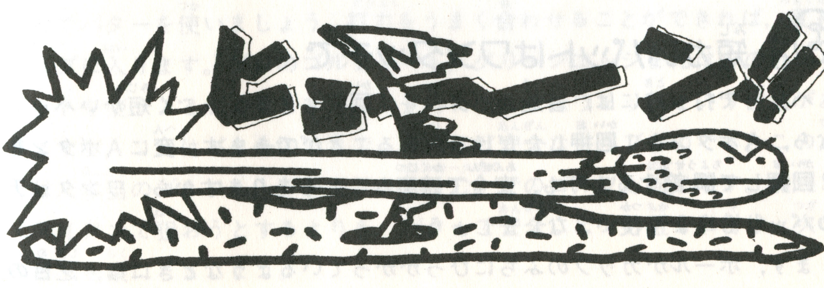



図24

ところが，グリーンの芝目には，強い，普通，弱いの3種類があります。どのホールのグリーンがどの芝目なのかは，第3章に載せてあります。



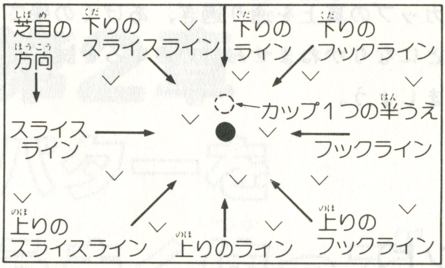



図25

では，芝目が普通で，距離も中くらいの場合を例に，打力をどう変えるか考えてみましょう，まず上りのラインなら強いパット，下りのラインなら弱いパットで打ちます。次に下りのフックラインと下りのスライスラインでは，カップ１つ半上を狙って，中くらいのパットで打ちます。上りのフックライン，上りのスライスラインでは，カップ１つ半上を狙って強いパットで打ちます。最後に残った真横のフックラインとスライスラインが，いちばん難しいのですが，カップ１つ半上を狙って中くらいのパットより，少し強めに打つ感じです。

どうも苦しい説明になりますが，それは同じ位置から同じカップを狙うのに，いく通りもの打ち方ができることが理由となっています。例をあげれば図26のようなことです。これはスライスラインの例ですが，斜線の範囲で打てば，どのように打ってもカップに入れることができるのです。

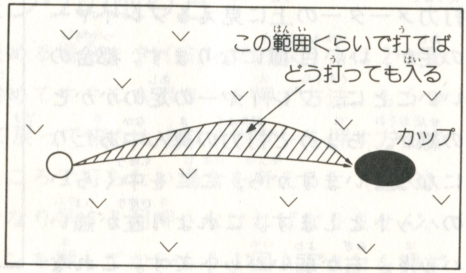



図26

以上の説明は一応の目安ですので，練習してカンをつかむようにしてください。

## 3。短かいパットはワンタッチで

パターで打つ時には，普通Ａボタンを２回押しますが，ごく短かいパットなら，Ａボタンを１回押しただけで入れることができます。変にＡボタンを２回押して調節するよりも，安全で確実なこともありますから，ワンタッチのパットもうまく使いこなしましょう。

まず，ボールがカップのふちにひっかかっているようなときには，芝目の

方向や強さに関係なくワンタッチで入ります。

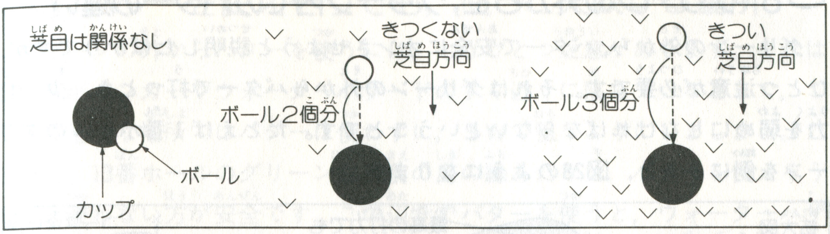



図27

次は，まっすぐの下りのラインです。弱い芝目のときはボール2個分くらい，弱い芝目のときはボール3～4個分くらい，ワンタッチでころがって入ります。下りのラインでは強く打ち過ぎると，すぐにカップを通り越してオーバーしてしまいますから，ワンタッチで入る長さなら，ワンタッチでパットした方が安全です。

ただし，ラインが横や上りのときは，ワンタッチはやめてしっかりと打たないとまず入りませんから，注意してください。



## 4。グリーンの外からパターを使う

ボールがグリーンのすぐ近くまで行ったら，パターを使ってオンさせるのが安全な方法です。特に矢印がまっすぐにピンの方向を向いているならば，喜んでパターを使いましょう。打力をうまく合わせることができれば，直接カップに入ります。プロのゴルファーも，グリーンエッジまたはその外からパットを使うことがあります。ゴルフ界にテキサスウェッジという言葉がありますが，これはパターのことで，それほど安全なクラブなのです。この点では，本当のゴルフも，ファミリーC．C．でのゴルフも同じです。無理してアイアンで狙おうとするよりも，パターで安全にピンの近くに付け，次のパットを楽にしましょう。

## 5。グリーンの外からと，グリーン内でのパターの違い

グリーンの外から，パターで安全にオンさせようと説明したばかりですが，ひとつ注意が必要です。それはグリーンの外からパターで打つとき，少し打力を弱めにしなければならないということです。たとえば１番ホールのグリーンを例にとると，図28のようになります。

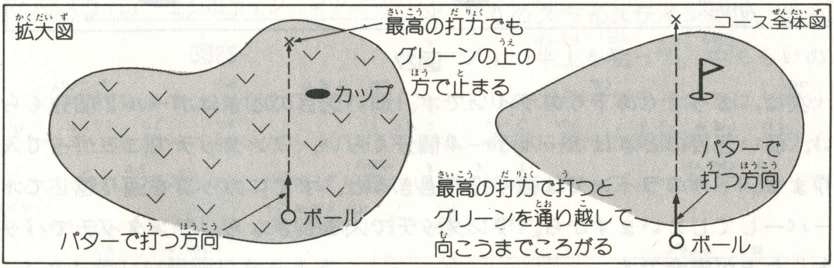



図28

このことを知らないと，７番ホールや13番ホールのグリーンで，痛いめに会います。図29は７番ホールのグリーンですが，カップの位置は，グリーンの左端の方にあります。このカップを狙ってグリーンの手前と奥からＰＴで寄せるとき，ちょっとでも強く打つと，すぐグリーンの反対側まで突き抜けてしまいます。ここでなかなかオンできずに，行ったり来たりしてイライラした人は多いはずです。これは，グリーンの外からパットで狙うとよくころがるという理由で，こうなってしまうのです。ですから，こういうときにはグリーンの外からワンタッチのパットを使ってください。これでちゃんとグリーンにオンできます。ただし，ワンタッチのパットをグリーンの外から打った場合，直接カップに入ることはまずありません。でも何度も行ったり来たりするよりはましですから，ワンタッチのパットがいちばん安全でしょう。

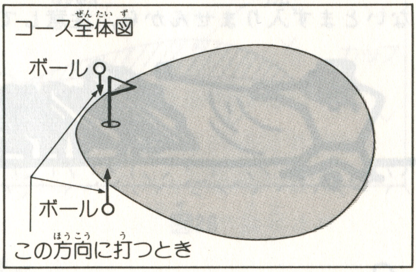



図29

## 6。パターを使えそうでも，使うと失敗する場所

グリーンの外からパターを使うには，もうひとつ注意があります。それはボールがバンカーやウォーターハザードのすぐ近くに落ちているときで，こういう危険な場所ではパターは使わずに，ＳＷで狙うようにしましょう。たとえば，13番ホールのグリーン左手前の島の縁あたりは，パターを使えそうでも，使わない方が安全です。この辺りでパターを使うと，ウォーターハザードに落ちることがよくあります。また，バンカーの近くは，全部危険だと思っておいた方がよいでしょう。パターを使ってもＯＫのところもありますが，バンカーにつかまる方が多いのです。ほかの方法があるのに危険な方法をとるのは，何の得もなりません。方法が２つあるときは，安全な方を選ぶように心がけましょう。

# 第3章
# プロもまっ青18ホール攻略法




## ●各ホールの説明に入る前に

これからファミリーC．C．の全18ホールについて，１ホールずつ細かく攻め方を説明していきます。この本の初めの部分でも説明しましたが，攻め方は，−22というスコアが出たときのものが中心となっています。−22というスコアを出すためには，イーグルを取ることのできるホールでは，イーグルを取らなければなりません。ただし，イーグルを取るには危険が伴うため，そういうホールでは，安全にバーディーを取る攻め方も説明してあります。

各ホールの攻め方は，

・どのクラブを使うか　　　　　・どちらの方向へ打つか
・どのくらいの強さで打つか　　・どのくらいフックやスライスをかけるか

について，できるだけ細かく説明してあります。この説明どおりに打つことができれば，全部のホールでバーディーチャンスになるはずです。

ところが，ファミリーC．C．には，風というやっかいな問題があります。説明は，全部風が０ｍのときが基準になっています。ですから風が吹いているときには，風を読んでクラブを替えたり，フックやスライスをかけたりしなければなりません。しかし，クラブの選び方，フックやスライスのかけ方共に，なかなか難しい問題です。そこで一応の目安というものを作ってみました。

風の向きが正面と真後ろのときは，表２を目安にしてクラブを選べば，だいたいうまくいくはずです。たとえば３Ｗで打つように説明してあるホール

| 風の強さ | クラブの選び方 |
| --- | --- |
| 15mの向かい風 | 説明のクラブより2つ大きなクラブ |
| 7～8mの向かい風 | 説明のクラブより1つ大きなクラブ |
| 0m | 説明にあるとおりのクラブ |
| 7～8mの追い風 | 説明のクラブより1つ小さなクラブ |
| 15mの追い風 | 説明のクラブより2つ小さなクラブ |

表2

で，15mの追い風が吹いているときは，1Ｉを使って同じように打てばよい，ということになります。追い風のときはこれでよいのですが，向かい風のときにはそうはいきません。1Wで打つようになっているホールで，15mの向かい風が吹いている場合1Wより2つ大きなクラブなどありませんから，そのまま1Wで打ちます。第2打のクラブを選ぶときに，第1打で調整できなかった分も合わせて，4つ大きなクラブを選んでください。たとえば1番ホールでは，第1打が1W，第2打が7Ｉとなっています。このホールで15mの向かい風が吹いていたら，第1打は1Wのまま，第2打を3Ｉとします。

横風と斜めの風の場合は，P．12，17～19を参考にしてください。

それから各ホールの攻め方は，グリーンの外から直接カップを狙うのではなく，まず安全にグリーンオンしてからパット，という一般的な攻め方になっています。

では，各ホールの攻め方の説明に入りましょう。



# 1番ホール攻略法

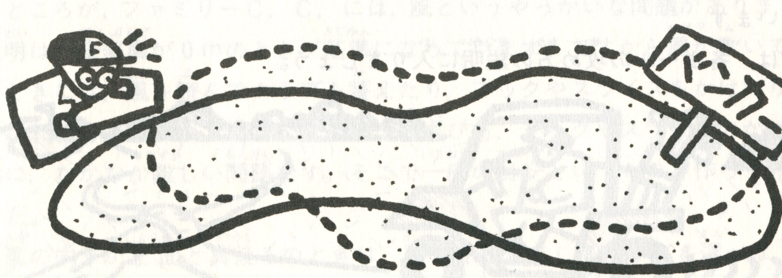
（PAR 4）

コースはまっすぐでフェアウェイも広く，比較的簡単にバーディー（BIRDIE）を取ることができるホールです。風の強さや向きに関係なく2オンできますから，バーディーを取って勢いをつけましょう。

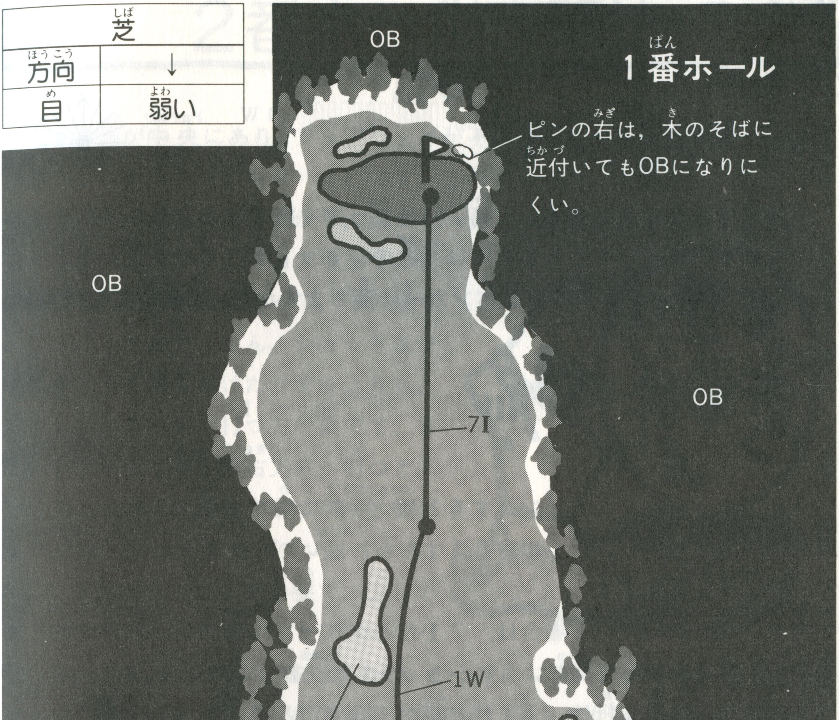
このホールで注意しなければいけないのは，フェアウェイの中央で待ち構えているバンカーです。第1打（ティーショット）をこのバンカーに落としてしまうと，まず2オンはあきらめなければならず，当然バーディーも取ることができなくなってしまいます。ただしこのバンカーに落としても，15m近い追い風が吹き，かつドライバーを使える位置で，さらにスーパーショットを決めれば2オンすることができます。でも，こんなことはめったにありません。ですから，とにかくこのバンカーに落とさないようにすることが大切です。

また，このバンカーの左側の縁あたりにボールが止まっているときにも注意が必要です。1W～4Iのようにボールが上がらないクラブを使うと，打つ方向によっては，バンカーにつかまることがあります。ですから，向かい風が強くても，ボールが上がるクラブを使った方が安全です。

それからもうひとつ，グリーン左奥のバンカーにも気をつけましょう。バンカーの近くにボールがあるとき，プレイヤーのいる拡大画面で見えるバンカーの形は，コース全体図のバンカーの形と多少異なることがあります。こういうときはコース全体図を見て，クラブを選ぶようにしましょう。

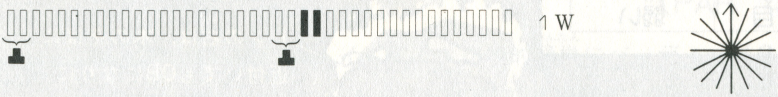


| 芝 | |
|---|---|
| 方向 | ↓ |
| 目 | 弱い |


1番ホール
OB
OB
OB
ピンの右は，木のそばに近付いてもOBになりにくい。
7I
1W
このバンカーに注意
このバンカーに落とす人はとても珍しい

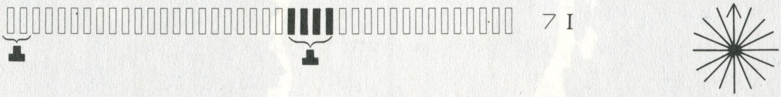
## ●バーディーを取る攻め方

**第1打**




1目盛りスライスさせると，第2打はまっすぐ打てばよくなり，打ちやすくなります。ショットするときには，次のショットが打ちやすくなるようにしましょう。フックをかけるとバンカーに落ちますから，注意してください。

**第2打**




7 **I** でまっすぐフルスイングするとピン手前に乗ります。3ｍほどの追い風が吹いていればピン近くに寄りますから，短いパットを入れて，めでたくバーディーとなります。

向かい風が吹いている場合は，7 **I** だとグリーンに届かない恐れがありますから，6 **I** を使って同じようにショットした方がよいでしょう。

このホールの第2打は，7 **I** だと短かく6 **I** だと長いような設定になっています。どちらを使うかは好みの問題かもしれません。ですが，グリーンの芝目を考えると，ピン手前寄りのパットを残した方が上りになり，パットしやすくなります。下りのパットは，失敗するといっきにころがって行ってしまいますから，パットが上りになるような位置にグリーンオンした方が安全です。

## ●ワンポイント・アドバイス

第1打がスーパーショットになったときには，第2打にはＰＷを使うとよいようです。このときは，できるだけまっすぐ打つことを心がければ，確実にグリーンオンできます。また直接ピンを狙いたいときは，9 **I** で少し弱め（2～3目盛り）に，スライスをかけて打ってください。

# ２番ホール攻略法

（PAR　4）

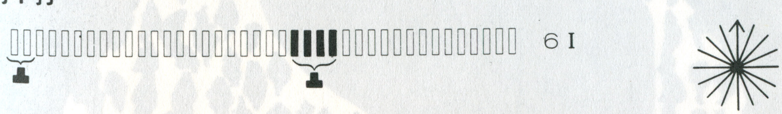
大きな池が中央にあり，フェアウェイがその池を右から大きく回り込んでいるミドルホール（PAR　4）です。このホールは，１番ホールと並んでやさしいホールといえますから，楽にバーディーを取ることができます。

さて攻め方ですが，フェアウェイの形が曲がっているからといって，その通りに打つことはありません。ショットはフックやスライスをかけたりするよりも，できるだけまっすぐ打つ方が楽です。また，１Wを使って１段右方向へ打つと，ちょうどボールが落ちるあたりの左側が池，右側がバンカーとなっていますから，かなり正確なショットが必要で，少しでもミスをすると，すぐにトラブルになってしまいます。以上のことを考えると，まっすぐに攻めた方がよいでしょう。まっすぐに攻めると第１打がアイアンになり，落ちてからボールがころがりませんから，１Wのショットのように，ころがってＯＢなどという危険も，避けることができます。

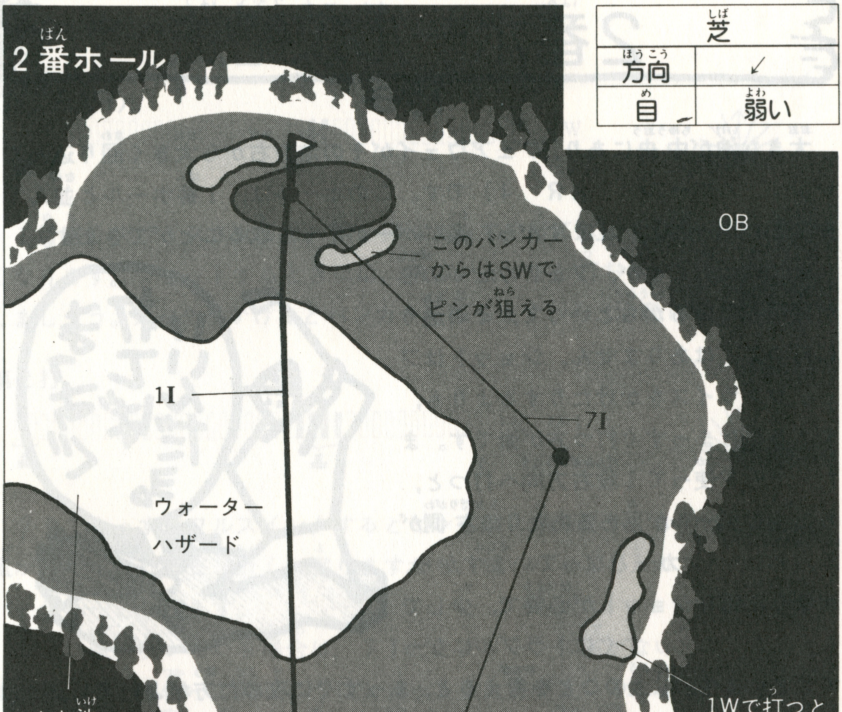



## ●バーディーを取る攻め方

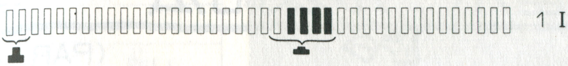
**第１打**

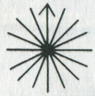



６Ｉを使って，まっすぐフルショットすることだけを考えて打ちます。トップの位置は，１目盛りくらい弱くてもだいじょうぶです。また，６Ｉには，インパクトの位置でまっすぐ打てるポイントが３つもありますから，まっすぐフルショットすることは，むずかしいことではありません。６Ｉを使うと池のだいぶ手前に落ちますが，これは第２打のことを考えているからです。


2番ホール
芝
方向 ↙
目 弱い
OB
このバンカーからはSWでピンが狙える
1I
7I
ウォーターハザード
こんな池怖くない
1Wで打つとよく落ちる
6I
OB
1W
OB

## 第2打



第2打は1 **I** を使って，1目盛りスライスさせるのがベストショットです。トップの位置，インパクトの位置は，共に余裕がありますから，気楽にショットしてください。

2～3 mの向かい風が吹いているときに，第1，第2打共にまっすぐフルショットできれば，第2打が直接カップインすることも，夢ではありません。

## ●ワンポイント・アドバイス

風が0 mのときに，第1打を6 **I**，第2打を1 **I** でショットすると，わずかにピンをオーバーしますが，それぞれ5 **I**，3 **I** にすると，ピンの少し手前に落ちます。このとき，パットは上りのまっすぐになりますから，この攻め方でもよいでしょう。

また，5 **I**，3 **I** を使うときに，左後ろから2～3 mの風が吹いていると，イーグルの可能性があります。

# ３番ホール攻略法

（PAR　3）

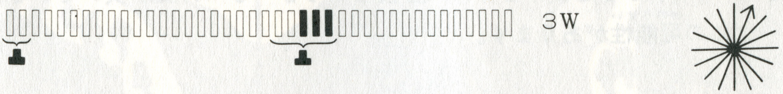
最初のショートホール（ＰＡＲ　３）です。第１打は，ともかくグリーンに乗せることが大切で，乗りさえすればバーディーチャンスになります。

右側の大きな池がありますが，よっぽどひどいミスショットをしなければ，池に落ちたりしません。グリーンだけをしっかり見つめ，リラックスして打ちましょう。

問題になるのは，グリーン手前のバンカーです。１５ｍ近い向かい風が吹いていると，このバンカーに落ちることがよくありますので，気をつけましょう。

## ●バーディーを取る攻め方

第１打




３Ｗを使い，トップは最高にし，１目盛りスライスをかけて打ちます。これでピンの左手前すぐのところにワンオンしますから，あとは短いパットを入れればバーディーです。

２～３ｍの風が左後ろから吹いているときにこの攻め方をすれば，ホールインワン（表示ではＥＡＧＬＥ）が狙えます。

また向かい風が強いときは，３Ｗではなく１Ｗを使ってショットしないと，手前のバンカーにつかまりますから注意しましょう。

## ●ワンポイント・アドバイス

無風で３Ｗを使うのは，バーディーを確実に取りたい場合で，風がない限り３Ｗでホールインワンすることはできません。ホールインワンを狙いたい人は，１Ｗを使ってください。このとき，トップの位置，インパクトの位置が，大変コントロールしにくくなります。



| | |
|---|---|
| 芝 | |
| 方向 | ↘ |
| 目 | 弱い |

3番ホール
OB
OB
このバンカーの左の方に落ちたらSWでは届かない
向かい風が強いと1Wで打ってもこのバンカーに落ちることがある
3W

# ４番ホール攻略法

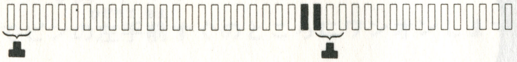
（PAR　4）

コースは右から左へ大きく曲がっていますが，第１打が落ちるあたりはフェアウェイも広く，むずかしいホールではありません。グリーンの周りはバンカーで囲まれたりしていませんから，フェアウェイからの第２打も気楽に打つことができます。

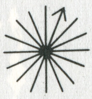
このホールの注意点は，第１打を打つ方向を示す矢印が，↑となっていることです。矢印は，ピンに最も近い方向を向くようになっていますから，打つ前に１段右を向かせることを，忘れないようにしなければなりません。特に，ＯＢやウォーターハザードなどのトラブルが起きたときには，いつもより，より冷静にならなければいけません。実際のゴルフでは，打つ方向を間違えるなどということは，ほとんどありませんから，これはファミリーＣ．Ｃ．の特徴といえるでしょう。

## ●バーディーを取る攻め方

**第１打**

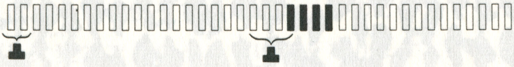


１Ｗ

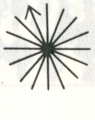


１Ｗを使い，トップの位置は最高で，１目盛りフックさせるのがベストショットです。これで打つと，ボールは落ちてから森に沿ってころがり，第２打が大変打ちやすい場所で止まります。２目盛りフックさせてもＯＫですが，３目盛り以上フックさせるとＯＢになりますから注意しましょう。第１打をまっすぐに打つと，フェアウェイの中央に落ち安全ですが，第２打が打ちにくくなってしまいます。第２打をできるだけまっすぐ打つためには，１目盛りフックさせるのが，最もよい方法になります。

**第２打**



８Ｉ



8 I を使い，2 目盛りスライスさせてフルショットすると，ピンの少し手前にオンします。グリーンの芝目が右向きですから，下りのスライスラインが残ります。芝目も弱く，ほとんどまっすぐにパットできる距離ですから，イージーバーディーのチャンスになります。スライスのかけ具合も１～３目盛りの範囲で，どれもグリーンオンできます。

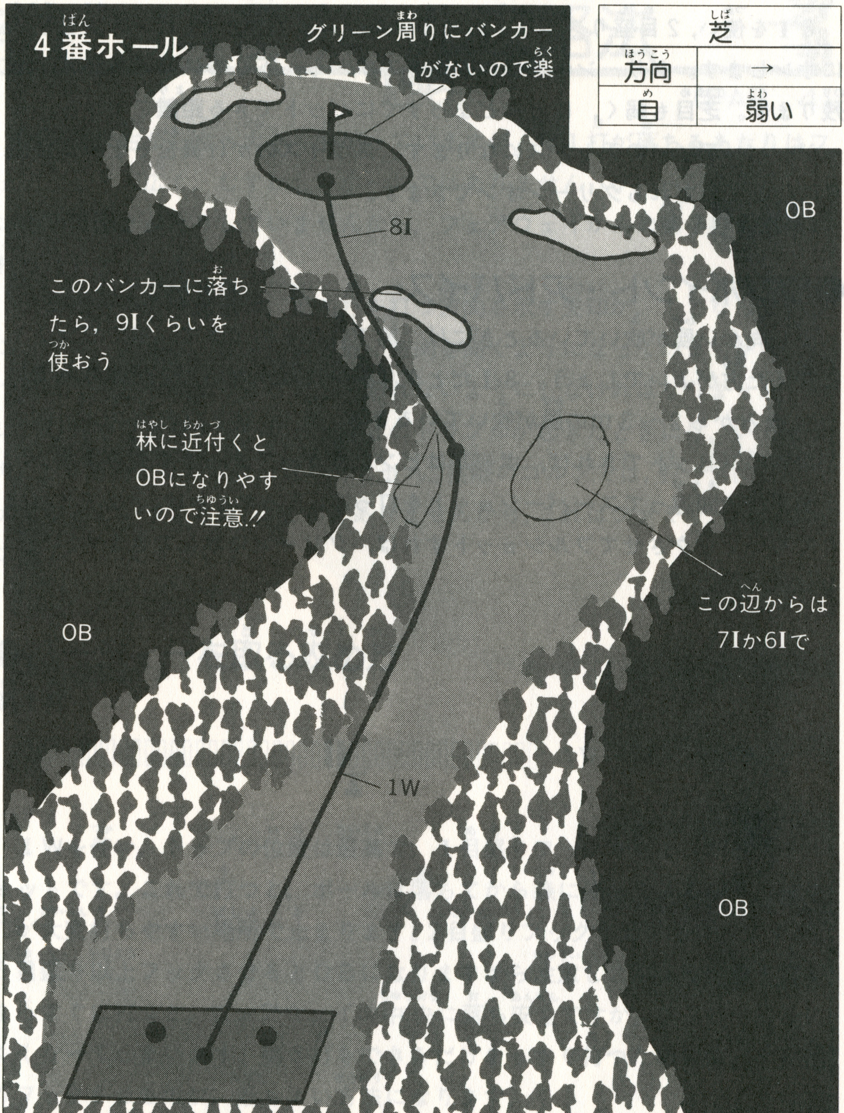
## ●ワンポイント・アドバイス

少し向かい風が吹いているときには，第１打はそのままで，第２打は７ I に変えた方がよいでしょう。８ I だとグリーンに届かないことがあります。

左後ろから２～３ｍの風が吹いているとき，第１，第２打の両方共，説明どおりにショットできれば，ボールはピンに向かってまっすぐ進みます。

第１打で間違ってスーパーショットを打ってしまったときは，７ I で３目盛りくらいフックさせてフルショットすれば，グリーンにオンできます。

| 芝 | |
| --- | --- |
| 方向 | → |
| 目 | 弱い |


4番ホール
グリーン周りにバンカーがないので楽
8I
このバンカーに落ちたら，9Iくらいを使おう
林に近付くとOBになりやすいので注意!!
この辺からは7Iか6Iで
OB
OB
OB
1W

# 5番ホール攻略法

（PAR　5）

初めてのロングホール（ＰＡＲ　5）です。このような長いホールでは，2オンを狙うか3オンを狙うかで，攻め方が変わってきます。うまく2オンできて，パットが1回できまればイーグルになるホールです。安全に3オンさせても，パットを1回できめればバーディーですから，無理せずに最初からバーディーを狙っていくのも堅い作戦でしょう。このホールは，イーグルを狙うには難しいホールです。特に向かい風が強く吹いているときは，バーディーで我慢しなければなりません。

このホールでイーグルを狙うときに問題になるのは，第1打をフェアウェイのどこに落とすかということと，グリーン手前の深いバンカーです。第1打は，池の縁にある林ぎりぎりを狙わなければなりませんが，間違ってスライスになると，すぐにＯＢです。また，フックをかけ過ぎると，2オンさせるには遠すぎる場所になってしまいます。第1打がうまくいっても，グリーン手前の深いバンカーを飛び越して2オンさせるのは，かなりむずかしいことです。グリーンの奥は，ちょっとオーバーするとすぐＯＢになってしまいます。フェアウェイからの第2打にウッド（W）を使う場合は，ころがってＯＢにならないように充分注意してください。

バーディーを狙うときは，ＯＢすれすれなど狙わずに，フェアウェイ中央の安全なところへティーショットを打っていきます。しかしそうなると，第2打に1Wを使ってもグリーンに届かず，3オンとなってしまいます。

このとき，イーグルを狙うのに邪魔になったグリーン手前のバンカーに，わざとボールを入れる作戦があります。3オンを狙うと，第3打はＳＷを使うことになるのですが，打力を少し加減しないとすぐにグリーンをオーバーしてしまいます。その上，グリーンをオーバーするとＯＢになりやすいのです。ここで，バンカーから打つと同じクラブ，同じ強さで打っても，普通に打ったときに比べてボール



**著者略歴**

**鹿島　博**（かしま　ひろし）

1955年，神奈川県生まれ。武蔵工業大学電気工学科に学ぶ。1983年，オーアンドケイ・マネージメントサービスに入社。パソコン教室講師として現在に至る。主な共著書として，「ファミリーベーシックで遊ぼう」「アドベンチャーゲームライブラリー」「ゲームでパソコンがうまくなる本」等がある。

**●本書の内容に関するお問い合わせ**

**電話によるお問い合わせは，日・祝日を除く，午前10時～午後６時までとさせていただきます。**

**手紙によるお問い合わせは，必ず往復ハガキか，返信用封筒を同封してください。**

**㈱Ｏ＆Ｋマネージメントサービス**

神奈川県横浜市神奈川区台町７-２　ハイツ横浜604　（〒221）
TEL　(045)314-1127

**㈱マイクロデザイン**

東京都中央区築地３-２-３　シルバールームズ1004号　（〒104）
TEL　(03)543-1601

ファミコンゲーム㊙攻略法シリーズ　1

# 『任天堂のゴルフ』

1985年３月20日　初　版 第１刷 発行

著　　者　鹿島　博
発 行 人　武内　静夫
発 行 所　㈱マイクロデザイン
東京都中央区築地３-２-３　（〒104）
ＴＥＬ　(03)543-1601
販 売 元　㈱マイクロハウス
東京都中央区新富１-３-９　（〒104）
ＴＥＬ　(03)552-1530
印刷・製本　㈱そうご

## ファミコンファンクラブ第一次会員募集要項

(株)マイクロデザインでは，ファミコンゲーム㊙攻略法シリーズNo. 1『任天堂のゴルフ』の発売を機会に，ファミコンファンクラブを作り会員を募集いたします。

ファミコンクラブに入会されますと，次のような特典がございます。

**【特　典】**

1．全員に会員証と会員バッジをお送りします。
2．定期的に『ファミコンジャンプ』を無料でお送りします。
3．随時，ファミリーコンピュータまたはファミリーベーシックの講習会・セミナーのご案内をさしあげます。
4．第一次会員にかぎり，抽選で特製Tシャツをプレゼントいたします。
5．その他，たのしい企画・特典を多数用意しています。

**【第一次会員規則】**

1．会員は，ファミリーコンピュータを持っていること。
2．会員は，攻略法シリーズNo. 1『任天堂のゴルフ』を持っていること。

……………………………………………キリトリ線……………………………………………

## ファミコンファンクラブ入会申込書

| | | | |
|---|---|---|---|
| 名前 | (　　)才 | 男・女 | TEL(　　) |
| 住所 〒 | | | |
| ファミリーベーシックを持っている | | はい | いいえ |
| ファミリーベーシックV 3を持っている | | はい | いいえ |

3．会員は，ファミリーコンピュータのゲームで遊ぶのが好きであること。
4．入会金は，無料です。
5．年会費は，２千円とします。

## 【応募要領】

入会ご希望の方は，下段の申し込み用紙に必要事項を記入の上，年会費として2000円分の定額郵便為替（郵便局で扱っています）を同封していただくか，または現金書留にて下記の住所までお送りください。お申し込みには，下段の申し込み用紙以外は，使えませんからご注意ください。

なお，小・中学生のかたは，保護者の承諾を得てください。

## 【送り先】

〒104　東京都中央区築地３－２－３シルバールームズ1004号
（株）マイクロデザイン　ファミコンファンクラブ係

キリトリ線

お手持ちのゲームカセットに○を付けてください

| | | | |
|---|---|---|---|
| ・ドンキーコング | ・ゴルフ | ・五目ならべ | ・ベースボール |
| ・ドンキーコングＪＲ | ・ポパイ | ・ワイルドガンマン | ・麻雀 |
| ・ドンキーコング３ | ・ピンボール | ・ダックハント | ・四人打ち麻雀 |
| ・マリオブラザーズ | ・テニス | ・ホーガンズアレイ | ・エキサイトバイク |
| ・ロードランナー | ・Ｆ１レース | ・デビルワールド | ・アイスクライマー |
| ・ナッツ＆ミルク | ・ゼビウス | ・クルクルランド | ・バルーンファイト |

・アーバンチャンピオン　・ＤＫＪＲの算数遊び　・ポパイの英語遊び
・ギャラクシアン　・マッピー　・パックマン　・その他（　　　）

つぎに㊙攻略法シリーズで読みたいゲームをお書きください。

キリトリ線

第0章●ファミコン・ゴルフファンの皆さんへ
第1章●ファミリーC.C.テクニック
第2章●パターを使ってスコアアップ
第3章●プロもまっ青、18ホール攻略法

MICRO DESIGN



¥980

※ファミリー コンピュータ™は、任天堂の商標です。

ファミコン・ゲーム㊙攻略法シリーズ1

「任天堂のゴルフ」

マイクロデザイン